FRA

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

VOLLEYBALL

INSTRUCTION BOOKLET
MODE D'EMPLOI

SPORTS SERIES
SERIE SPORTS

Look for this seal on all software and accessories for your Nintendo Entertainment System. It represents Nintendo's commitment to bringing you only the highest quality products. Items not carrying this seal have not been approved by Nintendo, and do not meet our standards of excellence in workmanship, reliability and most of all, entertainment value.

Thank you for selecting the Nintendo® Entertainment System™ Volleyball Pak.

OBJECT OF THE GAME / GAME DESCRIPTION

Start by selecting a team from the country of your choice. Two players can enjoy this sport classic, "bumping", "setting", and "spiking" the ball in a game against each other. Volleyball can also be played by a single player, challenging the computer team. From hard smashes and fake spikes to diving saves, Volleyball has it all. For those who need practice, there's even a training game.

Please read this instruction booklet to ensure proper handling of your new game, and then save the booklet for future reference.

1. PRECAUTIONS

1) This is a high precision game. It should not be stored in places that are very hot or cold. Never hit it or drop it. Do not take it apart.
2) Avoid touching the connectors, do not get them wet or dirty. Doing so may damage the game.
3) Do not clean with benzene, paint thinner, alcohol or other such solvents.

Note: In the interest of product improvement, Nintendo Entertainment System specifications and design are subject to change without prior notice.

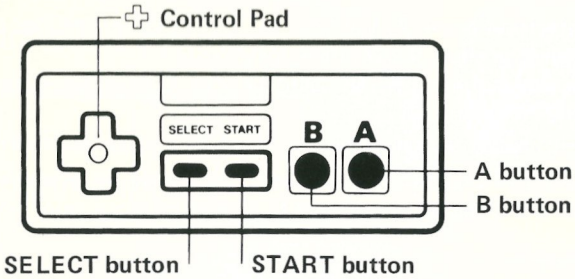
© **1987** Nintendo

2. NAMES OF CONTROLLER PARTS AND OPERATING INSTRUCTIONS

Because the offense and defense are always changing in the Volleyball game, controller operation is quite challenging. Please read this instruction booklet thoroughly to familiarize yourself with operation and master button functions.

Controller 1/Controller 2

Use Controller 1 to select the game.
Use Controller 1 in the training mode and 1 player game.
Use Controllers 1 and 2 in 2 player game.



SELECT button···· Used to select the game or training mode.
to select the 1 player or 2 player game.
to select the men's league or women's league.

START button····· Press to begin the game.
to call a time-out (pause) or to restart play.

✚Control Pad····· Used to move players.
to control the ball's direction.

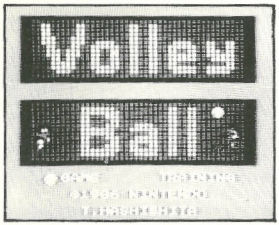
Use ✚ Control Pad on Controller 1 to select opponent countries.

*In the 2 player game, Controller 2 is also used to select countries.

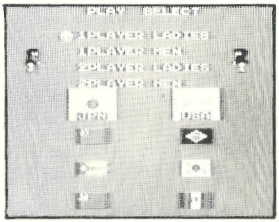
A button ····· Used to serve, receive, and set the ball.
to bring the forward players together.

B button ····· Used for low receives and quick sets.
to block and spike.

3. SELECTING THE GAME



- When the title display appears, use the SELECT button to move the ball mark(◎) and select either the game mode or the training mode. Press the START button.
- Use the training mode to practice play, learn controller functions, and get the feel of the game.
- When the game mode has been selected, the display will change to the game selection display.



- Use the SELECT button to move the ball mark (◎) and choose either the 1 player or 2 player game and either the men's league or the women's league.

* The ball speed is faster in the men's league.

- Next, use the ✚ Control Pad to move the cursor and select your country. In the 2 player game, the orange cursor is moved with Controller 1 and the green cursor is moved with Controller 2. You decide which countries are to play each other.

* You play against the computer in the 1 player game. Team strength varies with the country, so choose a country for the computer that suits your abilities.
* Team strengths are ranked as follows: 1) USSR, 2) China, 3) Cuba, 4) Japan, 5) Brazil, 6) Korea, 7) Tunisia.

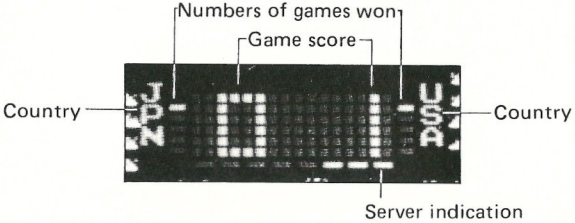
When the above selections have been made, press the START button to begin the match.

1	URS	The United Socialist Soviet Republic
2	CHN	The People's Republic of China
3	CUB	Cuba
4	JPN	Japan
5	BRA	Brazil
6	KOR	The Republic of Korea
7	TUN	The Republic of Tunisia

The above rankings were determined by the number of times each country's team (men's and women's combined) played in the '81 and '85 World Cup and their achievements.

4. HOW TO PLAY

*Game display flashes during play.



■ Training Mode

White uniform

Not movable

Red uniform

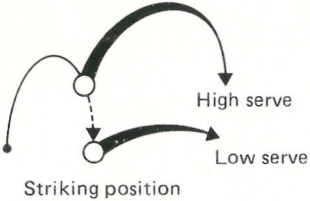
Movable

The ball moves slower in the training mode. The uniform of the player that can be moved with the ✥ Control Pad will turn red so you can more easily follow the player's movements. The game is played just as it is in the game mode.

■ Game Mode

Serving

1. The whistle blows.
2. Toss the ball up using the A button.
3. Press the A button again to hit the ball and complete the serve.

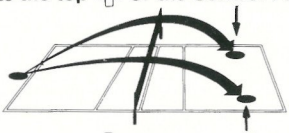


A button A button + ✚ Control Pad

*You can vary the strength of the serve by changing the timing of your strike.

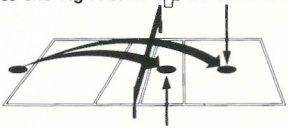
*Use the ✚ Control Pad to determine the strength and direction of the serve. The examples below show a serve from the left court.

Press the top ✚ of the Control Pad.



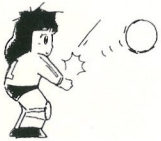
Press the bottom ✚ of the Control Pad.

Press the right side ✚ of the Control Pad.



Press the left side ✚ of the Control Pad.

Receiving



A button + ✥ Control Pad

▶ Returns ball to opponent's court.

1. Normally the A button is used to receive.
2. The direction in which the ball is returned can be controlled by operating the ✥ Control Pad while receiving.
3. Press the B button to pass a low ball for a quick set.
4. The ball will be automatically returned to the opponent's court on the third hit.

* The ✥ Control Pad will not move players while the A or B button is being held down. Always remove your finger from the A or B button before operating the ✥ Control Pad.

Setting

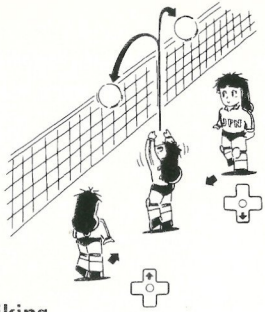
A button + ✥ Control Pad

▶ High set

B button + ✥ Control Pad

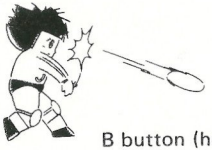
▶ Low set

1. Use the ✥ Control Pad to move the player under the ball, and set the ball by pressing the A button.
2. Use the ✥ Control Pad to control the direction of the set.
3. Press the B button for a quick set.



* When the player in the center of the forward or back row of players hits the ball, the next player to move will be determined by the area of the ✚ Control Pad that is pressed.
* Use the shadow of the ball on the court surface as a guide when trying to get under the ball.

Spiking



B button (held down)

+

Cross spike

Feint (Drop shot) ✚ Strong spike

Cross spike

1. For the third hit, get under the ball and press the B button to jump. If the ball is above the player's head, a spike will be made as long as the B button is held down.
2. Press the ✚ Control Pad toward the front for a strong spike; press it backward to feint. Cross spikes to the left and right can also be hit.
3. Press the ✚ Control Pad forward and then press and hold down the B button for a double or a direct spike.

* Spike by accurately timing the fall of the ball.

Blocking

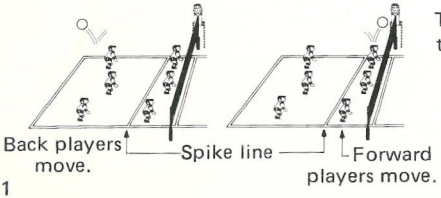
1. Move blockers in front of the opposing spikers (bring them together with the A button), press and hold down the B button to jump and block a spike.
2. The direction the ball goes after it has been blocked depends on the angle at which it is blocked.
3. Press the ✚ Control Pad forward for a double block.

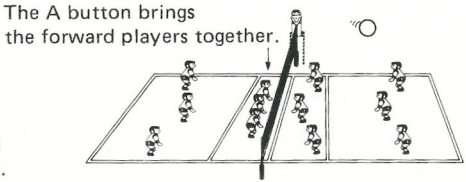
B button (held down) + ✚ Double block

Player's movements

As a rule, the back players will move when the ball is behind the spike line; the forward players, when it is in front of the spike line.

If the A button is pressed when the ball is in the opponent's court, the forward players will come together in front of the net. This movement sets players for blocking.





Time-out

Press the START button on Controller 1 to call a time-out. Time-outs cannot be called in the middle of play (just as in an actual volleyball game).

Basic rules

- There are 15 points to a game; the first team to win three games wins the match.
- Only the serving team can score points. The receiving team can win the right to serve, but scores no points.
- The teams change courts after every game. When both teams have won two games and are playing the fifth game, they will change courts as soon as one team has scored eight points.

* Other rules are basically the same as those in an actual volleyball game. Note, however, that there are some slight differences in the computer game rules due to programming considerations.

* A whistle will be blown if the computer determines that the ball was not returned to the opponent's court after the third hit.

■Button Operation Summary

* When the ball is hit from the left court.

Serve	Ⓐ+Ⓐ✚
Receive	Ⓐ✚ or Ⓑ✚
Set	Ⓐ✚ or Ⓑ✚
Spike	ⓑ✚(Strong spike) ⓑ✚(Cross spike)
Block	ⓑ✚(Double block)
Feint	ⓑ✚ ⓑ✚(Cross feint)
Double spike / Direct spike	ⓑ✚
Quick set	Ⓑ✚(Short set)+ⓑ✚

Note: The ⓑ mark indicates that the B button is to be held down.

90-DAY LIMITED WARRANTY

Nintendo Entertainment System GAME PAKS

AUDIO SOUND DISTRIBUTION ("ASD") warrants to the original consumer purchaser that the Nintendo Game Pak ("PAK") (not including Game Pak accessories or Robot accessories) shall be free from defects in material and workmanship for a period of 90 days from the date of purchase. If a defect covered by this warranty occurs during this 90-day limited warranty period, ASD will repair or replace the defective Pak, at its option, free of charge.

To receive this warranty service, return the Pak to your local Nintendo dealer or send postage prepaid, insured, and with proof of the date of purchase to:

ASD
NINTENDO CONSUMER SERVICE
36 rue Marcheron
92170 VANVES

Paks returned without proof of the date of purchase or after the 90-day limited warranty period will, at the option of ASD, be repaired or replaced at the Game Pak service charge then in effect for out-of-warranty repair. Please call ASD/NINTENDO CONSUMER SERVICE at 16-(1)-46, 45, 96, 63 for the amount of this charge.

This warranty shall not apply if the Pak has been damaged by negligence, accident, abuse or modification subsequent to purchase.

Recherchez ce cachet sur tous les logiciels et accessoires de votre système de jeu Nintendo. Il représente l'engagement pris par Nintendo de ne vous offrir que des produits de qualité supérieure. Les articles ne portant pas ce cachet n'ont pas été approuvés par Nintendo et ne sont pas conformes à nos normes d'excellence en matière d'exécution, de fiabilité, et, surtout, de valeur distrayante.

Nous vous remercions d'avoir choisi le jeu Volleyball du Nintendo® Entertainment System™.

OBJET DU JEU/DESCRIPTION DU JEU

Commencez par choisir une équipe du pays de votre choix. Deux joueurs peuvent s'amuser avec le jeu classique de sports en "frappant", "renvoyant le ballon" et en le "contrant". Volleyball peut également se jouer avec un seul joueur contre l'équipe de l'ordinateur. Volleyball a tout, des coups durs, des contres truqués et des plongeons défensifs. Pour ceux qui ont besoin de pratiquer, on a prévu une partie d'entraînement.

Ce mode d'emploi vous renseignera sur la bonne manière de manipuler votre nouveau jeu; veuillez le lire et le conserver à titre de références.

1. PRECAUTIONS

1) Ce jeu est d'une grande précision. Ne pas le ranger dans des endroits trés chauds ou très froids. Ne jamais le cogner, ni le laisser tomber. Ne pas le démonter.
2) Eviter de toucher aux connecteurs, de les mouiller ou de les salir, ce qui pourrait endommager le jeu.
3) Eviter de nettoyer le produit à l'aide de benzène, de diluant de peinture, d'alcool ou tout autre solvant.

Remarque: Puisque Nintendo ne cesse d'améliorer ses produits, les caractéristiques et la conception des systèmes de jeu Nintendo sont sous réserve de modification sans préavis.

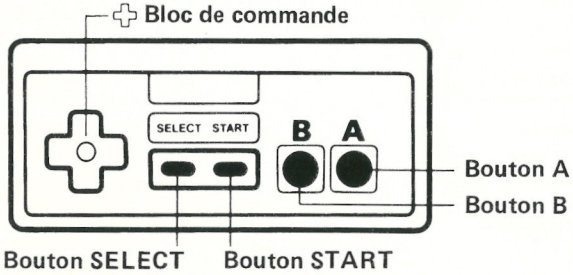
©1987 Nintendo

2. PIECES ET FONCTIONNEMENT DES COMMANDES

Puisque l'offensive et la défensive changent continuellement dans une partie de Volleyball, le contrôle des commandes est plutôt complexe. Veuillez lire ce mode d'emploi attentivement afin de vous familiariser avec le fonctionnement et les fonctions de la commande principale.

Commande 1/Commande 2

Utilisez la commande 1 pour choisir la partie.
Utilisez la commande 1 pour le mode d'entraînement et pour une partie à 1 joueur.
Utilisez les commandes 1 et 2 pour les parties à 2 joueurs.



Bouton SELECT ..... Utilisé pour choisir la partie ou le mode d'entraînement.
pour choisir la partie à 1 joueur ou à 2 joueurs.
pour choisir la ligue des hommes ou des femmes.

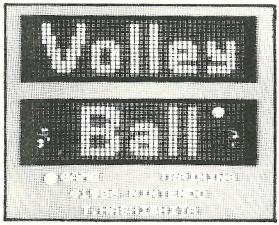
Bouton START ..... Appuyez pour commencer la partie.
pour signaler un temps mort (pause) ou pour reprendre la partie.

Bloc de commande ..... Utilisé pour déplacer les joueurs.
pour contrôler la direction du ballon.
Utilisez le bloc de commande sur la commande 1 pour choisir les pays adversaires.
* Dans une partie à 2 joueurs, on utilise également la commande 2 pour choisir les pays.

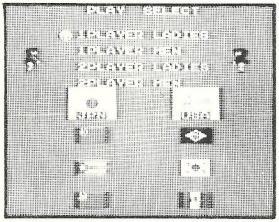
Bouton A ..... Utilisé pour servir, recevoir et contrecarrer le ballon.
pour rassembler les joueurs avant.

Bouton B ..... Utilisé pour les réceptions basses et les contrecarrages rapides.
pour bloquer et contrer.

3. SELECTION DE LA PARTIE



- Lorsque l'écran du titre apparaît, servez-vous du bouton SELECT pour déplacer la marque du ballon (⚽) et pour sélectionner, soit le mode de la partie, soit le mode d'entraînement. Appuyez sur le bouton START.
- Servez-vous du mode d'entraînement pour pratiquer le jeu, pour apprendre les fonctions des commandes et pour vous familiariser avec la partie.
- Lorsque le mode de la partie a été sélectionné, l'écran changera à l'écran de la sélection des parties.



- Servez-vous du bouton SELECT pour déplacer la marque du ballon (⚽) et choisir soit une partie à 1 joueur, soit une partie à 2 joueurs et, soit la ligue des hommes ou la ligue des femmes.
  * La vitesse du ballon est plus rapide chez les hommes.
- Ensuite, servez-vous du bloc de commande ✚ pour déplacer le curseur et choisir votre pays. Dans la partie à 2 joueurs, le curseur orangé se déplace à l'aide de la commande 1 et le curseur vert se déplace à l'aide de la commande 2. Vous choisissez les pays qui joueront l'un contre l'autre.

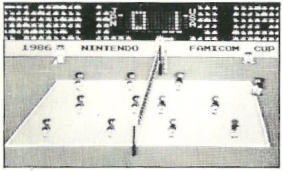
* Dans la partie à 1 joueur, vous jouez contre l'ordinateur. La force de l'équipe varie selon le pays, donc choisissez pour l'ordinateur un pays qui va avec vos aptitudes.
* La force des équipes est classée comme suit: 1) URSS, 2) Chine, 3) Cuba, 4) Japon, 5) Brésil, 6) Corée, 7) Tunisie.

Lorsque vous avez fait les sélections ci-dessus, appuyez sur le bouton START pour commencer le match.

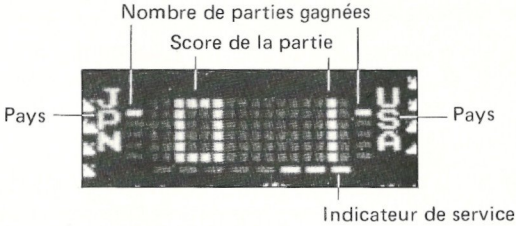
1	URS	L'Union de la République Soviétique Socialiste
2	CHN	La République du Peuple de Chine
3	CUB	Cuba
4	JPN	Japon
5	BRA	Brésil
6	KOR	La République de Corée
7	TUN	La République de Tunisie

Les classements ci-dessus ont été déterminés en vertu du nombre de fois que chaque équipe du pays (équipes des hommes et des femmes ensemble) a participé à la Coupe Mondiale de '81 et '85 et selon leurs résultats.

4. COMMENT JOUER



L'écran de la parite clignote pendant le jeu.



■ Mode d'entraînement

Uniforme blanc

Immobile

Uniforme rouge

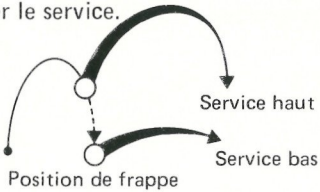
Mobile

Le ballon va moins vite dans le mode d'entraînement. L'uniforme du joueur qui peut être déplacé à l'aide du bloc de commande ✚ changera à rouge pour que vous puissiez plus facilement suivre les mouvements du joueur. La partie se déroule juste comme elle le fait dans le mode-partie.

■ Mode-partie

Service

1. Il y a un coup de sifflet.
2. Lancez le ballon en l'air en utilisant le bouton.
3. Appuyez de nouveau sur le bouton A pour frapper le ballon et poor compléter le service.



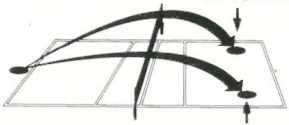
Bouton A

Bouton A + bloc de commande ✥

*Vous pouvez varier la force de votre service en choisissant le moment propice pour frapper.

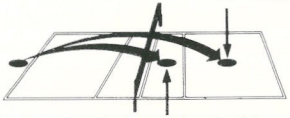
- Servez-vous du bloc de commande ✥ pour déterminer la force et la direction du service. Les exemples ci-dessous démontrent un service à partir de la gauche du court.

Appuyez sur le haut du bloc de commande ✥



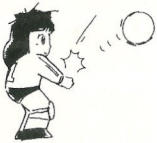
Appuyez sur le bas du bloc de commande ✥

Appuyez sur le côté droit du bloc de commande ✥



Appuyez sur le côté gauche du bloc de commande ✥

Réception



Bouton A + Bloc de commande ✥

▶ Retourne le ballon dans le camp adverse

1. D'habitude, on se sert du bouton A pour recevoir.
2. La direction du renvoi du ballon peut être contrôlée en manipulant le bloc de commande ✥ lors de la réception.
3. Appuyez sur le bouton B pour effectuer une passe basse du ballon pour contrecarrer rapidement.
4. Le ballon sera renvoyé automatiquement au camp adverse suivant la troisième frappe.

   * Le bloc de commande ✥ ne pourra pas déplacer les joueurs lorsque les boutons A ou B seront tenus abaissés. Avant de manipuler le bloc de commande ✥, retirez toujours votre doigt des boutons A ou B.

Renvoi

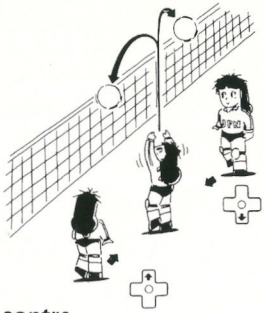
Bouton A + Bloc de commande ✥

▶ Renvoi haut

Bouton B + Bloc de commande ✥

▶ Renvoi bas

1. Servez-vous du bloc de commande ✥ pour placer le joueur sous le ballon et renvoyez le ballon en appuyant sur le bouton A.
2. Servez-vous du bloc de commande ✥ pour contrôler la direction du renvoi.
3. Appuyez sur le bouton B pour un renvoi rapide.



Le contre

Bouton B (tenir abaissé)

+

Contre Croisé

Feigne (Coup échappé) Contre puissant

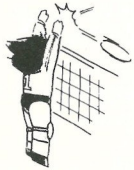
Contre croisé

* Lorsque le joueur au centre de la rangée avant ou arrière de joueurs frappe le ballon, le prochain joueur qui jouera sera déterminé par l'endroit appuyé sur le bloc de commande ✚ .
* Guidez-vous sur l'ombre que jette le ballon sur la surface du court lorsque vous tentez de vous placer sous le ballon.

1. Pour la troisième frappe, placez-vous sous le ballon et appuyez sur le bouton B pour sauter. Si le ballon se trouve au-dessus de la tête du joueur, un contre sera effectué aussi longtemps qu'on gardera le bouton abaissé.
2. Pour un puissant contre, appuyez sur l'avant du bloc de commande ✚ ; appuyez vers l'arrière pour une feigne. On peut aussi frapper des contres croisés à gauche et à droite.
3. Appuyez sur l'avant du bloc de commande ✚, puis appuyez et gardez abaissé le bouton B pour un contre à deux ou un contre direct.

* Contrez en calculant précisément la chute du ballon.

Blocage



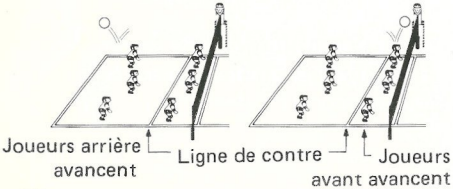
1. Placez les bloqueurs en face des contreurs adverses (rassemblez-les à l'aide du bouton A), appuyez et gardez abaissé le bouton B pour sauter et bloquer un contre.
2. La direction du ballon suivant le blocage dépendra de l'angle auquel il a été bloqué.
3. Pour un blocage à deux, appuyez sur l'avant du bloc de commande ✚.

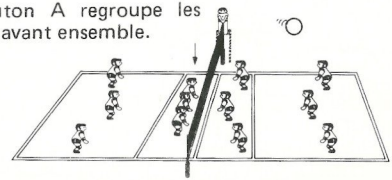
Bouton B (gardé abaissé) + ✚ blocage à deux

Mouvements du joueur

En général, les joueurs arrière avancent lorsque le ballon tombe derrière la ligne de contre; les joueurs avant, lorsqu'il tombe en avant de la ligne de contre.

Si vous appuyez sur le bouton A quand le ballon est dans le camp adverse, les joueurs avant se regroupent en avant du filet. Ce mouvement place les joueurs en position de blocage.





Temps mort

Pour signaler un temps mort, appuyez sur le bouton START de la commande 1. Les temps morts ne peuvent pas être signalés au milieu d'une partie (comme dans un vrai match de volleyball).

Règlements de base

- La partie consiste à compter 15 points; la première équipe à gagner 3 parties gagne le match.
- Seule l'équipe qui a possession du service peut compter des points. L'équipe qui reçoit peut se mériter le droit de servir mais ne compte aucun point.
- Les équipes changent de camp après chaque partie. Lorsque les deux équipes ont chacune gagné deux parties et qu'elles jouent la cinquième, elles changent de camp aussitôt qu'une équipe a accumulé huit points.

  * Les autres règlements, en principe, sont les mêmes que ceux d'une vraie partie de volleyball. Remarquez cependant, qu'il y a certains petits changements aux règlements des parties sur ordinateur pour tenir compte de la programmation.

  * Vous entendrez un coup de sifflet si l'ordinateur détermine que le ballon n'a pas été renvoyé dans le camp adverse après la troisième frappe.

■ Résumé des fonctions

* Lorsque le ballon est frappé à partir de la gauche du camp.

Service	Ⓐ+Ⓐ✚
Réception	Ⓐ✚ ou Ⓑ✚
Renvoi	Ⓐ✚ ou Ⓑ✚
Contre	❷✚(Puissant contre) ❷✚(Contre Croisé)
Blocage	❷✚ (Blocage à deux)
Feigne	❷✚ ❷✚ (Feigne croisée)
Contre à deux Contre direct	❷✚
Renvoi rapide	Ⓑ✚ (Renvoi court)+❷✚

Remarque: La marque ❷ indique que le bouton B doit être gardé abaissé.

MEMO

MEMO

MEMO

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

AUDIO SOUND DISTRIBUTION ("ASD") garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM GAME PAK ("Cartouche") (à l'exception des accessoires de cartouches ou des accessoires de ROBOT) ne comporte aucun défaut de matériau ou d'exécution durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparaît durant cette période de garantie, ASD soit réparera soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, retournez la cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à:

ASD
Service Consommateur NINTENDO
36 rue Marcheron
92170 VANVES

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de ASD, ou réparées ou remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie. A cet effet, appelez ASD, service consommateur au 16-(1)-46, 45, 96, 63 pour connaître le montant qui vous sera facturé.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

Nintendo

DISTRIBUTED BY ASD
PARIS FRANCE
MADE IN JAPAN BY NINTENDO
DISTRIBUE PAR ASD
PARIS FRANCE
FABRIQUE AU JAPON PAR NINTENDO

ASD

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON